



XBOX 360

KINECT™



majesco
ENTERTAINMENT™

Published by Majesco Entertainment. Developed by HB Studios. Baller Beats is based on a concept by Curtis R. Smith. The NBA & individual NBA member team identifications reproduced on this product are trademarks & copyrighted designs, &/or other forms of intellectual property, that are the exclusive property of NBA Properties, Inc. & the respective NBA member teams & may not be used, in whole or in part, without the prior written consent of NBA Properties, Inc. © 2012 NBA Properties, Inc. All rights reserved. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE y los logotipos Xbox son marcas comerciales del grupo de empresas Microsoft y se utilizan bajo licencia de Microsoft.

⚠ ADVERTENCIA: Antes de jugar al juego, lee las instrucciones de la consola Xbox 360®, el manual del sensor KINECT y los manuales del resto de periféricos para obtener información importante en materia de seguridad y salud. Conserva todos los manuales para futuras consultas. Para obtener manuales de repuesto, visita www.xbox.com/support o llama al número del servicio de soporte técnico de Xbox.

Para obtener información adicional sobre seguridad, consulta la contraportada interior.

Información importante sobre la salud y la seguridad en los videojuegos

Ataques epilépticos fotosensibles

Un porcentaje escaso de personas pueden sufrir un ataque epiléptico fotosensible cuando se exponen a ciertas imágenes visuales, entre las que se incluyen los patrones y las luces parpadeantes que aparecen en los videojuegos. Incluso las personas que no tengan un historial de este tipo de ataques o de epilepsia pueden ser propensas a estos "ataques epilépticos fotosensibles" cuando fijan la vista en un videojuego.

Estos ataques presentan varios síntomas: mareos, visión alterada, tics nerviosos en la cara o en los ojos, temblores de brazos o piernas, desorientación, confusión o pérdida momentánea del conocimiento. Además, pueden ocasionar la pérdida del conocimiento o incluso convulsiones, que terminen provocando una lesión como consecuencia de una caída o de un golpe con objetos cercanos.

Si sufre cualquiera de estos síntomas, deje de jugar inmediatamente y consulte a un médico. Los padres deben observar a sus hijos mientras juegan y/o asegurarse de que no hayan experimentado los síntomas antes mencionados; los niños y los adolescentes son más susceptibles que los adultos a estos ataques. El riesgo de sufrir un ataque epiléptico fotosensible puede reducirse tomando las siguientes precauciones: siéntese a una distancia considerable de la pantalla; utilice una pantalla más pequeña; juegue en una habitación bien iluminada; no juegue cuando esté somnoliento o cansado.

Si usted o algún miembro de su familia tiene un historial de ataques epilépticos, consulte a su médico antes de jugar.

ÍNDICE

Descargo de responsabilidad en cuanto a salud.....	1
Inicio.....	2
Cómo jugar	2
Equipo	2
Pantalla.....	3
Menú principal.....	4
Xbox LIVE	7
Conexión	7
Cómo encontrar ayuda con KINECT	7
Créditos	8
Cómo jugar a Kinect en forma segura.....	13

ADVERTENCIAS DE SALUD Y SEGURIDAD Y DESCARGO DE RESPONSABILIDAD: Antes de comenzar

La información incluida con este producto se brinda únicamente con fines informativos y no tiene como propósito reemplazar el asesoramiento que brinde un médico u otro profesional de la salud, ni tiene por objetivo diagnosticar, curar o prevenir enfermedades. Consulta con tu médico antes de comenzar un programa de entrenamiento o nutrición. Hay riesgos inherentes a cualquier actividad física. Majesco Entertainment, NBA o cualquier otra parte asociada con el producto no son responsables de los daños o lesiones provocadas por esos riesgos inherentes o uso inadecuado o negligente de NBA Baller Beats.

Ten cuidado cuando juegues en lugares cerrados. Quita los objetos rompibles o frágiles que estén cerca del área de juego y que podrían verse afectados por el contacto con la pelota. Se recomienda la supervisión de los padres cuando haya niños jugando a este juego.

INICIO

El juego es compatible con la mayoría de las pelotas de básquetbol y en la mayoría de las superficies. Nota: el sensor Kinect tendrá dificultades para rastrear pelotas de básquet negras. Para obtener más información al respecto, visita www.NBABallerBeats.com/ball.

Antes de acceder al Menú principal, primero debes inscribirte usando el Sensor KINECT. Puedes usar alguna Xbox Gamertag que ya tengas o puedes inscribirte como Usuario invitado. Los Usuarios Invitados no pueden guardar su progreso o desbloquear Logros

A continuación, si es la primera vez que juegas, se te pedirá que elijas tu equipo.

Cómo navegar por los menús

Una vez inscrito, te aparecerá un cursor en forma de mano en la pantalla. Mueve la mano para desplazar el cursor y posicónelo sobre una opción para elegirla.

Nota: Verás un círculo alrededor del cursor en forma de mano cuando esté sobre una selección válida. Cuando la luz pase completamente alrededor del círculo, se activa la selección.

Cómo usar el control de voz



Con el micrófono Kinect, puedes comenzar un juego rápido, diciéndole a Kinect los comandos en voz alta. En el Menú principal, di "Voz" para activar el Menú de Comando Vocal. Las palabras clave en esta pantalla son: **Modo**, **Canción**, **Dificultad** y **Sede**. Elige cada una diciendo las palabras clave, seguidas por la opción que desees seleccionar. Finalmente, di "Jugar" para empezar. Al final de este manual, puedes encontrar una lista completa de canciones.

Nota: Asegúrate de que haya ruido de fondo limitado, para que el micrófono Kinect pueda oírte.

CÓMO JUGAR

NBA Baller Beats es una experiencia de básquetbol interactiva que combina dribbling y los movimientos corporales con los acordes de la canción que se está reproduciendo. Necesitarás una pelota de básquetbol. Puedes jugar con la réplica oficial de la pelota de la NBA Spalding® que viene incluida con la compra, o con la mayoría de las demás pelotas de tamaño similar. Se recomienda NO usar una pelota negra.

Tu experiencia principal en el juego se verá en la **PISTA**. En la pantalla, también se muestran los puntos y otras funciones. Suma puntos para desbloquear canciones, afiches y más (ver página 5).

EQUIPO

NBA Baller Beats es compatible con la mayoría de las pelotas de básquetbol y en la mayoría de las superficies. Ten en cuenta que las pelotas negras no serán reconocidas por el sensor Kinect y, por lo tanto, no funcionarán adecuadamente al momento de jugar **NBA Baller Beats**. La pelota de básquet usada debe tener entre 27.5 (junior) y 29.5 (profesional) pulgadas de diámetro. Para obtener más información sobre pelotas de básquetbol y superficies para un juego óptimo, visita www.NBABallerBeats.com/ball.

PANTALLA



- 1 Logo del equipo:** El logo del equipo que hayas elegido.
- 2 Pista:** Aquí es donde ocurre la mayor parte del juego. Siempre estate atento a la pista para los próximos iconos de driblar y los movimientos corporales que aparecen en la pantalla.
- 3 Dribbling:** Cada vez que un icono de driblar llega a la zona de anotación siguiendo el ritmo, se libera un tiro de driblar. El objetivo es sincronizar tu forma de driblar cuando el icono ingresa a la zona de anotación. Los puntos que ganas dependen de la exactitud con la que hayas sincronizado la forma de driblar según el ritmo.
- 4 Posición de la pelota:** El icono de la pelota de básquet indica en qué lado de la pista está actualmente la pelota y, por lo tanto, con qué mano deberías hacer dribbling con la pelota. Cuando rebotas la pelota, se lanza un tiro de driblar desde la parte inferior de la pista.
- 5 Movimiento corporal:** El Movimiento Corporal que se muestra en la pista coincide con el Movimiento Corporal que se muestra en el Carrusel de la tarjeta de instrucciones. Realiza el movimiento dentro de la ventana para movimientos corporales para marcar puntos.
- 6 Carrusel:** Los Próximos Movimientos Corporales se muestran aquí para que te prepares.
- 7 Puntos y estrellas:** Tus puntos y estrellas aumentan a medida que realizas correctamente dribblings y series junto con combinaciones de Movimientos Corporales.
- 8 Multiplicador:** Aumentas el Multiplicador realizando exitosamente Movimientos Corporales consecutivos. Cada Movimiento Corporal exitoso aumenta el multiplicador, hasta un máximo de 8 veces.
- 9 Nombre de la canción y duración:** El nombre de tu canción actual y la duración.
- 10 Ventana de seguimiento de jugador:** El sensor Kinect hace un seguimiento en forma experta de tu cuerpo y el movimiento de la pelota.

MENÚ PRINCIPAL



En el Menú Principal, elige lo siguiente:

Jugar ahora

Sede

Selecciona una de las cuatro sedes diferentes en las que desees jugar, que incluya **Estadio de la NBA**, **Parque Temático**, **Playa y Azotea** o selecciona **Aleatorio** para que el juego elija una sede para ti.

Dificultad

Selecciona una de las tres diferentes opciones de dificultad: **Novato**, **Profesional** o **Jugador Crac**.

Canción

Selecciona una de las 30 canciones diferentes.

***Nota:** El juego empieza con las versiones más cortas de cada canción. Se puede acceder a la canción completa ganando estrellas para desbloquearla en la Tienda de la NBA. Asimismo, a medida que avances, podrás desbloquear toda la lista de canciones.*

Tabla de líderes en línea

En el menú Seleccionar canción, puedes seleccionar el ícono gris que está abajo a la derecha para ver la Lista de líderes en línea de cada canción.

Cómo jugar

Elige algunas de las siguientes opciones útiles:

Tutorial interactivo

Aprende a jugar **NBA Baller Beats** y entiende cómo sumar puntos y otros aspectos sobre el juego.

Escuela de movimientos

Practica movimientos según tu ritmo elegido.

Consejos y sugerencias

Mira consejos y sugerencias útiles que también aparecen mientras se cargan las pantallas.

4

Sala de casilleros

Elige algunas de las siguientes opciones:

Imágenes instantáneas

Captura y visualiza tus movimientos con el sensor Kinect.

Tienda de la NBA

Usa las estrellas ganadas durante el juego para desbloquear artículos virtuales de la Tienda de la NBA, incluyendo lo siguiente:

Pelota

Selecciona una pelota personalizada de un equipo de marca que se utilizará en el juego.

Afiche de jugador

Los afiches que muestran a las estrellas de la NBA que aparecerán en el Estadio de la NBA.

Pista

Selecciona una pista con temática de equipo para jugar.

Pistas de audio

Selecciona las versiones "Long Play" (de larga duración) de la banda de sonido del juego **NBA Baller Beats** para reproducir las canciones en su versión completa.

Wavy Davey

Selecciona los inflables "Wavy Davey" que aparecen en el entorno de tu juego.

Gran Wavy

Selecciona una versión gigante de "Wavy Davey" para colocar en la Azotea.

Tarjetas

Selecciona cartas de jugadores de la NBA de la línea de cartas de jugadores Panini HOOPS (Cartas Oficiales de la NBA).

Código de desbloqueo

Ingresa un código para obtener estrellas adicionales (por única vez).

5

Versus

Desafía a tus amigos a jugar en "combates directos cabeza a cabeza". Selecciona la cantidad de jugadores (hasta 8), entorno, dificultad y canción. Reproduce una parte de la canción, luego pídele a tu amigo que reproduzca la misma parte para ver quién tiene las puntuaciones más altas después de 3 rondas.

Opciones

Música y volumen de SFX

Calibración: Si el sonido y las imágenes parecen no coincidir cuando juegas, usa esta pantalla para ajustarlos hasta que se vean sincronizados.

Opciones

- Desechar fotos automáticamente: **Encendido/Apagado**
- Mostrar pista: **Encendido/Apagado**
- Mostrar tiempo de la canción: **Encendido/Apagado**
- Mostrar puntos: **Encendido/Apagado**
- Mostrar Carrusel de movimientos: **Encendido/Apagado**
- Cambiar el tamaño de la ventana del espacio de reproducción: **Pequeño, Mediano, Grande o Desactivado**
- Cambiar equipo



6

XBOX LIVE

Xbox LIVE® es el juego virtual y servicio de entretenimiento en línea de Xbox 360®. Simplemente, conecta tu consola al servicio de Internet de banda ancha y participa en forma gratuita. Puedes obtener versiones de prueba gratis de diferentes juegos y acceso instantáneo a películas HD (se venden por separado). Con KINECT, puedes controlar las películas HD con una sola mano. Actualízate y obtén la Membresía Dorada de Xbox LIVE para jugar en línea con amigos de todo el mundo y más. Xbox LIVE es tu conexión a más juegos, más entretenimiento y más diversión. Consulta www.xbox.com/live para aprender más.

Conexión

Antes de que puedas usar Xbox LIVE, conecta la consola Xbox 360 a una conexión de Internet de alta velocidad e insíbete para convertirte en miembro de Xbox LIVE.

Para obtener más información sobre cómo conectarte y determinar si Xbox LIVE está disponible en tu región, ingresa en www.xbox.com/live/countries.

Opciones para familias

Estas herramientas fáciles y flexibles les permiten a los padres y tutores decidir qué juegos pueden usar los jugadores jóvenes según la clasificación de su contenido. Los padres pueden restringir el acceso a contenidos clasificados para adultos. Apruebe con quién y de qué manera puede interactuar su familia con otras personas en la red con el servicio Xbox LIVE, y fije límites sobre cuánto tiempo pueden jugar. Para obtener más información, visite www.xbox.com/familysettings.

CÓMO OBTENER AYUDA PARA USAR KINECT

Aprende más en Xbox.com

Para obtener más información sobre KINECT, inclusive tutoriales, ingresa en www.xbox.com/support.

7

CRÉDITOS

Banda de sonido de NBA Baller Beats

"Access Hollywood"

Performed by Consequence
Written by Dexter Mills
Courtesy of Band Camp Music

"Amazing"

Performed by Kanye West
Written by Kanye West, Malik Jones, Dexter Mills, Jeff Bhasker, Jay Jenkins
Courtesy of Roc-A-Fella Def Jam Records under license from Universal Music Enterprises

"Another One Bites the Dust"

Performed by Queen
Courtesy Hollywood Records
Written by John Deacon
Published by Beechwood Music Corp. (BMI)
All Rights Reserved. Used by Permission
Courtesy of Queen Productions Ltd. under exclusive license to Universal International Music BV under license from Universal Music Enterprises

"Autobiotics"

Performed by Calling All Cars
Written by A. Montgomery/H. Ing/J. Ing/T. Larkin
Native Tongue Music Publishing
Shock Entertainment
By arrangement with Sugarloaf

"Bangarang" (Ft. Sirah)

Performed by Skrillex
Written by Sonny Moore and Sarah Mitchell
Published by Copaface
Admin. by Kobalt Music Pub. America, Inc.
Courtesy of Atlantic Recording Corp.
By arrangement with Warner Music Group Video Game Licensing
© 2012 Atlantic Recording Corp.

"Blue Sky"

Performed by Common
Written by Ernest Dion Wilson, Lonnie Rashid Lynn and Jeffrey Lynne
© Chrysalis Music (ASCAP) Courtesy of Think Common Music, Inc., by arrangement with Warner Music Group Video Game Licensing

"Bust A Move"

Performed by Young MC
Written by Marvin Young, Matt Dike, Luther Rabb and Jim Walters
Published by Varry White Music, Inc. adm. by Spirit Two Music, Inc.
Micro Music Corp.
© Bughouse (ASCAP)
Courtesy of Delicious Vinyl

"Canon"

Performed by Justice
(Auge/De Rosnay)
Published by Headbangers Publishing / Because Editions
© & © 2011 Ed Bang Records under exclusive license to Because Music

"Championship Fever"

Performed by Najee
Written by Najee Home, Brent Nichols, Kelley Logsdon
Najee Life Music, Maestrobyte Publishing (ASCAP)
Courtesy of Hit Me! Rhino Independent
By arrangement with Warner Music Group Video Game Licensing
© 2011 Hit Me Music

"Chillin'"

Performed by Wale feat. Lady Gaga
Written by Olubowale Akintimehin, Gary De Carlo, Dale Frashuer, Stefani Germanotta, Roy C. Hammond, Paul Léves, André Christopher Lyon, Mekeba Riddick, Kirk Robinson, Marcello Antonio Valenzano
© BMG Gold Songs (ASCAP) BMG Platinum Songs (BMI)
Courtesy of Alido Records under license from Universal Music Enterprises

"C'Mon (Catch 'Em By Surprise)"

Performed by Tiësto vs Diplo feat. Busta Rhymes
Written by Tjips Michiel Vervest, Stefan Engblom, Olle Coméer, Thomas Pentz, Derek Allen, Paul Devro, Trevor Smith
Published by Musical Freedom/Kobalt, Spread The Sound/Kobalt, Copyright © 2010 i Like Turtles (ASCAP) and Downtown DJ's Songs (ASCAP) o/b/o Mad Decent Protocol and T'Ziah's Music (BMI) admin by Kobalt
Published by After Midnight Productions Ltd and Starbus, LLC Admin. by Kobalt Music Publishing America, Inc.
Licensed Courtesy of Musical Freedom Label Ltd./Fontana North & 2011 Wall Of Sound.

"Don't Sweat The Technique"

Performed by Eric B. & Rakim
Written by Eric Barrier and William Griffin
Published by EMI BLACKWOOD MUSIC INC. (BMI)
All Rights Reserved. Used by Permission.
Courtesy of Geffen Records under license from Universal Music Enterprises

"Disparate Youth"

Performed by Santigold
Written by Ricardo Johnson, Santi White, Nicholas Joseph
Downtown Music Publishing on behalf of Ricky Blaze Music and Downtown DJ's Music (ASCAP)
Courtesy of Atlantic Records by arrangement with Warner Music Group Video Game Licensing

"Get Ur Freak On"

Performed by Missy Elliott
Written by Melissa Elliott, Tim Mosley
Courtesy of Goldmind, Elektra Records by arrangement with Warner Music Group Video Game Licensing

"It's Ok"

Performed by Cee Lo Green
Written by Cee Lo Green, Noel Fisher, Kim Olstad, Hitesh Ceon
Courtesy of Elektra Entertainment by arrangement with Warner Music Group Video Game Licensing

"It's Tricky"

Performed by Run DMC
Written by Darryl Matthews McDaniels, Jason William Mizell, Rick Rubin, Joseph Ward Simmons
Published by Universal Music Corp. on behalf of Protons, Inc.
Courtesy of RCA Records, a unit of Sony Music Entertainment
By arrangement with Sony Music Licensing

"Let It (Edit Remix)"

Performed by Machinedrum feat. Melo-X
Written by Ed Ma (Editbeats Music BMI) / Sean Rhoden (Meloxtra Publishing BMI) / Travis Stewart (Pebble Toss ASCAP)
Produced by Machinedrum, Remixed by Edit
© 2010 Innovative Leisure

"Music Makes Me Feel So Good"

Performed by Static Revenger
D. White (BMI)
Frequent Music (BMI)
White House Music

"New Fang"

Performed by Them Crooked Vultures
Written by Josh Homme, John Paul Jones, Dave Grohl
Courtesy of DGC Records under license from Universal Music Enterprises

"Night By Night"

Performed by Chromeo
Written by David Macklovitch and Patrick Gemayel
Published by Artwerk Music Administered by Netwerk One Music (Canada)
Courtesy of Atlantic Recording Corp.
By arrangement with Warner Music Group Video Game Licensing
© 2010 Atlantic Recording Corp.

"Obstacle 1"

Performed by Interpol
Written by David Kessler, Samuel Fogarino, Paul Banks and Carlos Dengler
Pub. by Friend Or Faux Music, Idle Worship Music, Carlos Dengler Music, and Iron Men Wooden Ships Music.
Admin. by Kobalt Music Publishing America, Inc.
© 2004 Matador Records
Available on the album Turn On The Bright Lights
Licensed courtesy of Matador Records
www.matadorrecords.com

"O.N.E."

Performed by Yeasayer
Written by Ira Wolf Tuton, Christopher E. Keating, and Anand Mathew Wilder.
Published by Goldovsky Publishing, Diamond Eagle, and Wada Pav.
Admin. by Kobalt Music Publishing America, Inc.
Courtesy of Secretly Canadian
By Arrangement with Bank Robber Music

"Party Rock Anthem"

Performed by LMFAO Featuring Lauren Bennett and GoonRock
Written by Stefan Gordy, Skyler Gordy, David Listebene, and Peter Schroeder.
Published by NU 80's Music LLC
Administered by Kobalt Music Publishing America, Inc.
Courtesy of Interscope Records under license from Universal Music Enterprises

"Roll Up"

Performed by Wiz Khalifa
Written by Cameron Thomaz, Mikkel S. Eriksen, Tor Erik Hermansen
All Rights On Behalf Of Itself And PSH Sound Administered By WB Music Corp., EMI April Music, Inc. (ASCAP)
Courtesy of Rostrum Atlantic Records by arrangement with Warner Music Group Video Game Licensing

"Satellite"

Performed by Rise Against
Written by Tim McIlrath
Courtesy of DGC Records under license from Universal Music Enterprises

"Slam"

Performed by Onyx
Written by Chylow Parker, Freddie Scruggs, Kirk Jones, Tyrone Taylor and Jason Mizell
Published by Universal Music - Z Tunes LLC, On behalf of itself and 111 Posse Music, Inc. / Universal Music - Z Songs on behalf of itself and Ill Will Billyz Musik, Inc. / EMI APRIL MUSIC INC. (ASCAP)
All Rights Reserved. Used by Permission.
Courtesy of The Island Def Jam Music Group under license from Universal Music Enterprises

"So Good"

Performed by B.o.B.
Written by Ryan Tedder, Noel Zancanella, Brent Kutzle
Published by Friends Or Faux Music, Idle Worship Music, Carlos Dengler Music, and Iron Men Wooden Ships Music
Administered by Kobalt Music Publishing America, Inc.
Courtesy of Atlantic Records by arrangement with Warner Music Group Video Game Licensing

"Stylo" (Album Version)

[Ft. Mos Def And Bobby Womack]
Performed by Gonlaz
Written by Damon Albarn, Jamie Hewlett and Dante Smith
Published by EMI BLACKWOOD MUSIC INC. (BMI)
Downtown DMP Songs (BMI)
All Rights Reserved. Used by Permission.
Courtesy of EMI Records Ltd under license from EMI Film & Television Music

"Surf Hell"

Performed by Little Barrie
Written by Barry Cadogan, Lewis Wharton & Virgil Howe
Touch Tones Music Ltd
Tummy Touch Records LLC 2012

"Tightrope"

Performed by Janelle Monáe
Written by Antwan Patton, Nathaniel Irwin, Janelle Monáe Robinson and Charles L. Joseph
Tang Nivri Publishing (ASCAP)/Ink Is An Instrument Publishing (ASCAP)/Jane Lie Publishing (ASCAP) © Chrysalis Songs (BMI)
Courtesy of Atlantic Recording Corp.
By arrangement with Warner Music Group Video Game Licensing
© 2010 Bad Boy Records, LLC.

HB Studios

President
Jeremy Wellard

General Manager
Alastair Jarvis

COO
Alan Bunker

Technical Director
Chris Pink

Art Director
Peter Jones

Executive Producer
Peter Garcin

Senior Project Coordinator
Stephen Segal

Producer
Dennis Lever

Project Coordinator
Angela Campbell

Game Designers
Matthew Molloy
Greg Sewert

Technical Lead
Blair Doyle

Software Engineers
Sandy Chapman
Stuart Crosby
Gaylan Ediriweera
Andrew Fearon
Jeremy Wright
Harry MacCleave
Matt Wamboldt

Additional Programming
David MacFarland

Art Leads
Adrian Smith
Lisa D. Wright

Technical Artist
David Lycan

Artists
Greg Mosher
Peter Ball

Head of Graphic Art
Josh Muise

Graphic Artists
Casey Gallant
Noreen Rana

Head of Animation
Joel Thompson

Animator
James West

Senior Audio Designer
John McCarthy

Technical Audio Designer
Anthony Page

Track Mark-up
Justin Hennigar
Nick Muise
Joe Stewart

Quality Assurance
Justin Purcell

Majesco Entertainment

Chief Executive Officer
Jesse Sutton

Chief Technology Officer / Head of Development
Kevin Ray

Producer
Jonathan Black

Executive Producer
Curtis Smith

QA Manager
Eric Jezercak

QA Project Lead
Joe Ronquillo

Lead Testers
Onix Alicea
Joseph Goldstein
Marc Dunyak

Testers
Jonathan Young
Christopher Becker
Brian Suscavage
Andrew Rosen
Larry Contreras
Joseph Curren
Brian Harvey
Sean Watts
James Lee
Brian McMillan
Rebecca Norton
Martin Sanelli
Jason Somers
Daniel Taylor
Daniel Lessin
Rodney Fleetwood Jr.

Director of Technology
Paul Campagna

IT Manager
Kevin Tsakonas

Chief Marketing Officer
Christina Glorioso

VP of Marketing
Liz Buckley

Senior Director of Marketing
Amy McPoland

Senior Product Manager
Tony Chien

Assistant Product Manager
Pete Rosky

Marketing Coordinator
Lauren Pica

Creative Director
Leslie Mills DeMarco

SVP of Operations
Jo Jo Faham

SVP of Business & Legal Affairs
Adam Sultan

Contract Administrator
Anna Salmas

EVP of Research & Development
Joseph Sutton

Director of Business Development
Adam Sutton

SVP of Sales
Anna Chapman

Director of Channel Marketing
Linda Ethridge

Special Thanks
Deron Williams
Kenny Smith
Common
Jesse Sutton
Joseph Sutton
Adam Sutton
Mike Vesey
Alexandra Buttermark
Andrea Miller
Gabrielle Cahill
Sergio Pimentel
Steve Goodman
Vinnie McGhee Jr.
Keenan Browder
Jashaun Agosto
DJ Skee

Grayson "The Professor" Boucher
Reverb Communications

*Doug Kennedy
Tracie Snitker
Abby Oliva
Matt Atwood
Kim Poggetti
Ben PerLee*

The Legacy Agency
*Peter Raskin
Brandon Swibel
Jamie Stein*

Quest Pictures
*Jeff Murphy
Katie Boyum
David Murphy
Scott Peck*

United Talent Agency

*Brent Weinstein
Eric Kuhn
Max Benesi
Annie Bruss*

Spalding
*Paul Sullivan
Wendy Unger-Moore*

Panini
Jason Howarth
adidas
Chris McGuire

NBA

Executive Vice President, Global Merchandising Group
Sal LaRocca

Senior Vice President, Licensing & Business Affairs
Vicky Picca

Senior Director, Entertainment Products
Anne Hart

Senior Manager, Entertainment Products
Matthew Holt

Director, Marketing & Retail Development
Michelle Gabel

Coordinator, Entertainment Products
Brandon Eddy

Las identificaciones de la NBA y de equipos miembro de la NBA reproducidas en este producto son marcas comerciales y diseños protegidos por derecho de autor y/o por otras formas de propiedad intelectual, que son propiedad exclusiva de NBA Properties, Inc. y los respectivos equipos miembro de la NBA no podrán ser utilizados, en su totalidad o en parte, sin el previo consentimiento por escrito de NBA Properties, Inc. © 2012 NBA Properties, Inc. Todos los derechos reservados.



Jugar con KINECT de manera segura

Asegúrate de que dispones de espacio suficiente para moverte con libertad mientras juegas. Jugar con KINECT puede implicar tener que moverse mucho. Asegúrate de que al jugar no vas a golpear, chocar o tropezar con otros jugadores, espectadores, animales domésticos, muebles o cualquier objeto. Si te pones de pie o te mueves durante el juego, necesitas buena estabilidad sobre el suelo.

Antes de jugar: Mira en todas direcciones (derecha, izquierda, delante, detrás, abajo y arriba) y comprueba que no hay nada con lo que pudieras golpearte o tropezar. Asegúrate de que la zona de juego está lo suficientemente lejos de ventanas, paredes, escaleras, etc. Asegúrate de que no hay nada con lo que puedas chocar, como juguetes, muebles, alfombras, niños, animales, etc. Si fuera necesario, quita los objetos y pide a la gente que salga de la zona de juego. Cuando analices la zona, no olvides mirar hacia arriba por si hubiera lámparas, ventiladores, u otros objetos.

Durante el juego: Mantente alejado del televisor para evitar el contacto con él. Mantén la distancia suficiente con otros jugadores, espectadores y animales domésticos (la distancia puede variar según el juego, por lo que debes tener en cuenta la forma de jugar a la hora de evaluar la distancia). Presta atención a los objetos o a la gente que pudieras golpear o con la que pudieras tropezar (pueden entrar personas u caer objetos en la zona de juego, por lo que en todo momento debes estar atento al espacio que te rodea).

Asegúrate de que estás sobre una superficie sólida mientras juegas. Juega sobre un suelo firme con adherencia suficiente para las actividades del juego, y asegúrate de llevas el calzado adecuado (no lleves tacones, chanclas, etc.) o descázate, si procede.

Antes de permitir a los niños jugar con KINECT: Analiza cómo puede utilizar cada niño KINECT y si necesitan supervisión cuando lo hagan. Si permites que utilicen KINECT sin supervisión, explícales toda la información y las instrucciones sobre seguridad y salud. **Asegúrate de que utilizan KINECT de forma segura** y dentro de sus límites, y de que conocen el uso correcto del sistema.

Reducción de las molestias oculares causadas por el resplandor: Colócate a una distancia cómoda del monitor o televisor y del sensor KINECT; coloca el monitor o televisor y el sensor KINECT lejos de fuentes de luz que produzcan resplandor o utiliza persianas para controlar los niveles de luz; elige una forma de mitigar la luz natural que reduzca al mínimo el resplandor y las molestias oculares y que aumente el contraste y la claridad; además, ajusta el brillo y el contraste del monitor o televisor.

No hagas un ejercicio excesivo. Jugar con KINECT puede exigir una gran actividad física. Consulta a un médico antes de utilizar KINECT en caso de que tu estado de salud afecte a tu capacidad para realizar actividades físicas de forma segura: si estás embarazada, o cabe la posibilidad de que lo estés; si tienes problemas cardíacos, respiratorios, de espalda, de articulaciones, o algún otro problema traumatólogo; si tienes la tensión alta o dificultades para realizar ejercicio físico; si te han recomendado reducir la actividad física. Consulta al médico antes de empezar ningún tipo de actividad o método para ponerte en forma que incluya KINECT. No juegues bajo la influencia de drogas o alcohol, y asegúrate de que tu equilibrio y capacidad física son adecuados para cualquier movimiento durante el juego.

Deja de jugar y descansa si notas cansancio o dolor muscular, de articulaciones o en los ojos. Si notas un cansancio excesivo, náuseas, falta de aire, presión en el pecho, mareo, malestar o dolor, **DEJA INMEDIATAMENTE DE JUGAR**, y consulta a un médico. Para obtener más información, consulta la Guía para juego sano en www.xbox.com.